



Progetto:

EvenTrento

Titolo del documento:

Descrizione di Progetto

Autore:

Togni Roberto

Document Info:

Doc. Name	D1-EvenTrentoDescrizioneProgetto	Doc. Number	D1 V0.1
Description	Documento di analisi dei requisiti funzionali, non funzionali e front-end		

Dipartimento di Ingegneria e Scienza dell'Informazione

Contents

1 Obiettivi del Progetto	i
2 Requisiti Funzionali	ii
3 Requisiti Non Funzionali	iii
4 Design Front-end	iv

1 Obiettivi del Progetto

Nel contesto attuale, organizzare eventi è spesso complicato e inefficiente per organizzatori, gestori di spazi e partecipanti. Mancano soluzioni integrate e intuitive che semplifichino pianificazione, promozione e partecipazione agli eventi locali. Ciò comporta difficoltà nell'iscrizione, comunicazioni poco efficaci, scarsa visibilità per eventi minori e problemi nella gestione delle prenotazioni. L'app per la gestione eventi che ci proponiamo di sviluppare risponde a queste esigenze, offrendo una piattaforma completa che semplifica la vita agli organizzatori e facilita l'incontro tra domanda e offerta culturale, creando una comunità più attiva e connessa.

Nella fattispecie, si tratta di un innovativo sistema web che mira a soddisfare le esigenze di diversi stakeholder nell'ambito degli eventi, offrendo una soluzione completa e integrata per tutti coloro che desiderano organizzare, ospitare o partecipare a eventi nel territorio di Trento. L'app consentirà agli organizzatori di creare eventi personalizzati, gestire iscrizioni e pagamenti, interagire con i partecipanti e monitorare il successo delle attività. I proprietari di spazi potranno pubblicizzare le loro strutture disponibili, gestire prenotazioni e ricevere feedback dai clienti. Per gli utenti interessati, l'app offrirà un'ampia selezione di eventi locali, la possibilità di iscriversi facilmente, condividere esperienze su social media e scoprire nuovi interessi. Attraverso questa piattaforma, si mira a stimolare l'interazione comunitaria, favorire lo sviluppo culturale e sociale locale, e fornire uno strumento pratico e accessibile per tutti coloro che desiderano partecipare ad attività sociali di vario genere.

Vantaggi per gli Organizzatori

- Gestione centralizzata di iscrizioni e pagamenti, riducendo il carico di lavoro manuale.
- Visione in tempo reale della partecipazione agli eventi.
- Comunicazione facilitata con i partecipanti, grazie all'invio di aggiornamenti e notifiche rapide.
- Strumenti di marketing integrati per promuovere gli eventi in modo più efficace e raggiungere un pubblico più ampio.
- Monitoraggio dei feedback e analisi dei dati per migliorare la qualità degli eventi futuri.

Vantaggi per i Proprietari di Spazi

- Promozione degli spazi direttamente sulla piattaforma, aumentando la visibilità.
- Gestione semplificata delle prenotazioni, con strumenti per organizzare e confermare richieste.
- Ricezione di feedback da parte degli organizzatori e partecipanti per migliorare i servizi offerti.

- Accesso a una community di organizzatori che cercano costantemente location per eventi.
- Ottimizzazione dell'occupazione degli spazi, riducendo i periodi di inattività e aumentando le opportunità di guadagno.

Vantaggi per gli Utenti

- Ampia selezione di eventi locali, facilmente consultabili e accessibili.
- Iscrizione semplice, senza processi complicati.
- Notifiche personalizzate per rimanere aggiornati sugli eventi di proprio interesse.
- Scoperta di nuovi interessi grazie a raccomandazioni basate su preferenze e partecipazioni passate.

2 Requisiti Funzionali

Requisiti Funzionali comuni alle 3 categorie di utente:

- **FR1:** Il sistema deve consentire la creazione di un account. Durante la fase di registrazione deve essere possibile selezionare la tipologia di account, scegliendo tra: utente, organizzatore, proprietario di spazi.
- **FR2:** Il sistema deve consentire di effettuare il login alla piattaforma con un sistema sicuro (email e password o autenticazione tramite credenziali Google).
- **FR3:** Ogni utente deve poter gestire un profilo con le proprie informazioni personali, preferenze, e attività (a prescindere dal fatto che si tratti di eventi creati, a cui si sia partecipato o che si abbia ospitato).
- **FR4:** Tutti gli utenti devono poter cercare eventi o spazi tramite filtri (data, tipologia, luogo, categoria di interesse).
- **FR5:** Tutti gli utenti devono poter lasciare feedback sugli eventi.
- **FR6:** La piattaforma deve consentire la condivisione di eventi e feedback sui principali social network
- **FR7:** L'app deve essere disponibile in più lingue per garantire un'esperienza accessibile ad una comunità più ampia.

Requisiti Funzionali per gli Organizzatori

- **FR8:** Gli organizzatori devono poter creare eventi personalizzati, con descrizioni dettagliate, immagini, categorie e prezzo.
- **FR9:** Gli organizzatori devono poter cancellare un evento. Tale azione è disponibile solo entro 7 giorni dalla data prevista per l'evento.
- **FR10:** L'app deve permettere di accettare e gestire le iscrizioni dei partecipanti, nonché elaborare pagamenti tramite Paypal e GooglePay
- **FR11:** Gli organizzatori devono poter aggiornare la descrizione degli eventi.

- **FR12:** La piattaforma deve consentire agli organizzatori la visualizzazione di statistiche in tempo reale su iscrizioni, vendite, partecipazione e feedback per valutare il successo dell'evento.

Requisiti Funzionali per i Proprietari di Spazi

- **FR13:** I proprietari devono poter creare annunci dettagliati per promuovere i loro spazi, indicando la disponibilità, la capacità, le caratteristiche e i costi di affitto.
- **FR14:** I proprietari devono poter modificare la descrizione degli spazi.
- **FR15:** I proprietari devono poter rimuovere gli spazi dalla piattaforma qualora non più disponibili.
- **FR16:** La piattaforma deve fornire un calendario integrato per monitorare in tempo reale le prenotazioni, la disponibilità e gestire i periodi di non disponibilità.

Requisiti Funzionali per i Partecipanti

- **FR17:** I partecipanti devono poter visualizzare gli eventi ed iscriversi qualora interessati.
- **FR18:** La piattaforma deve consentire il salvataggio degli eventi di interesse da parte del Partecipante.
- **FR19:** L'app deve consentire la visualizzazione degli eventi a cui si è partecipato in passato (qualora si abbia effettuato il login).

3 Requisiti Non Funzionali

- **NFR1: Performance.** Il sistema deve garantire tempi di caricamento delle pagine inferiori a 3 secondi per la maggior parte delle operazioni, anche con un carico elevato di utenti.
- **NFR2: Portabilità.** La piattaforma deve essere compatibile con tutti i principali browser (Chrome, Firefox, Safari, Edge, Opera) e supportare diversi sistemi operativi (Windows, macOS, Android, iOS).
- **NFR3: Affidabilità.** Il sistema deve avere una disponibilità del 99,9%, garantendo tempi di inattività limitati a manutenzioni programmate. Deve inoltre essere previsto un backup automatico dei dati giornaliero per prevenire la perdita di informazioni in caso di guasti.
- **NFR4: Usabilità.** L'interfaccia utente deve essere semplice e intuitiva, con percorsi chiari per l'iscrizione, la creazione degli eventi e la prenotazione degli spazi.
- **NFR5: Compatibilità.** Il sistema deve essere accessibile da dispositivi desktop e mobile, garantendo una user experience coerente su entrambe le piattaforme.
- **NFR6: Manutenibilità.** Il codice deve essere modulare e documentato per facilitare l'aggiornamento e la manutenzione del sistema. Gli aggiornamenti del sis-

tema devono poter essere implementati senza interruzioni significative del servizio (manutenzione zero-downtime).

- **NFR7: Sicurezza.** Tutte le comunicazioni tra utenti e la piattaforma devono essere protette tramite crittografia SSL/TLS, garantendo la riservatezza e l'integrità dei dati trasmessi. I dati sensibili degli utenti, inclusi quelli relativi a pagamenti e informazioni personali, devono essere criptati e archiviati in conformità con le normative GDPR e altre leggi sulla protezione dei dati. Deve essere inoltre prevista una gestione sicura dei permessi, in modo che solo utenti autorizzati possano accedere a determinate funzionalità e dati sensibili.

4 Design Front-end

In Figura 1 è rappresentata la schermata principale dell'applicazione. Da qui è possibile effettuare la ricerca di eventi senza dover necessariamente effettuare il login. Selezionando un evento direttamente sulla mappa se ne può visionare la descrizione, come mostrato in Figura 4.

Il burger button situato in basso a destra consente invece il passaggio alla list view degli eventi rappresentata in Figura 2.

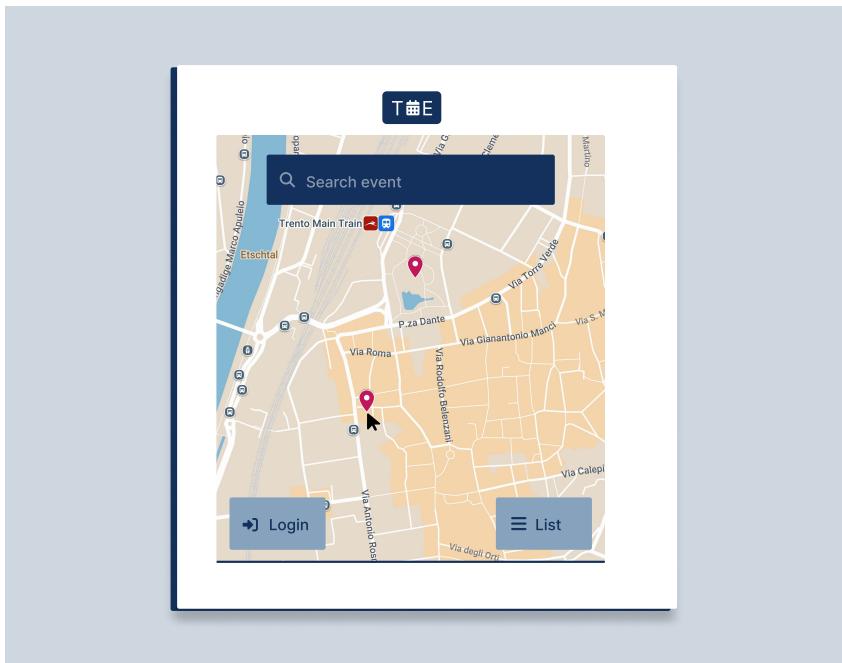


Figure 1: Main page.

La visuale a lista degli eventi offre una "bird's eye view" di quanto offerto dalla piattaforma. Cliccando sul titolo di un evento si raggiunge la pagina mostrata in Figura 4. Qui sono riportati i dettagli dell'evento selezionato, tra cui la descrizione dell'evento, immagini illustrate (qualora messe a disposizione dall'organizzatore), e il numero di persone già iscritte. Queste ultime possono apparire in due modalità:

- Come "anonymous user", qualora l'iscrizione sia avvenuta senza effettuare il login;

- Come utente loggato. In questo caso viene mostrata, qualora disponibile, l'immagine profilo dell'utente.

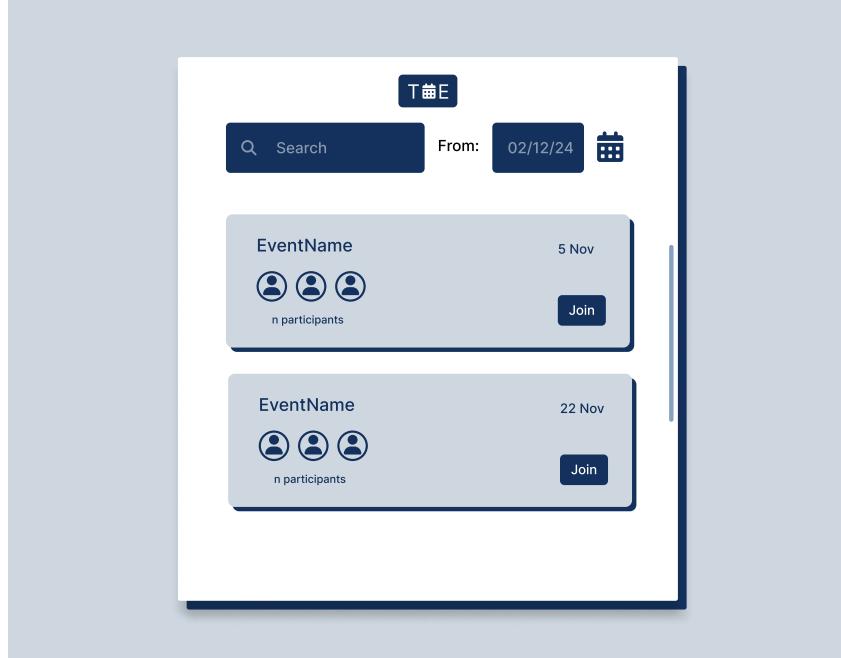


Figure 2: Event list.

Qualora l'evento in questione sia a pagamento, la pressione del pulsante "Join" in Figura 4 reindirizza alla pagina di pagamento mostrata in Figura 5.

Dalla pagina mostrata in Figura 2 è possibile filtrare gli eventi sia per nome che in base alla data. Quest'ultima può essere inserita manualmente o in modo interattivo cliccando sull'icona del calendario, come mostrato in Figura 3

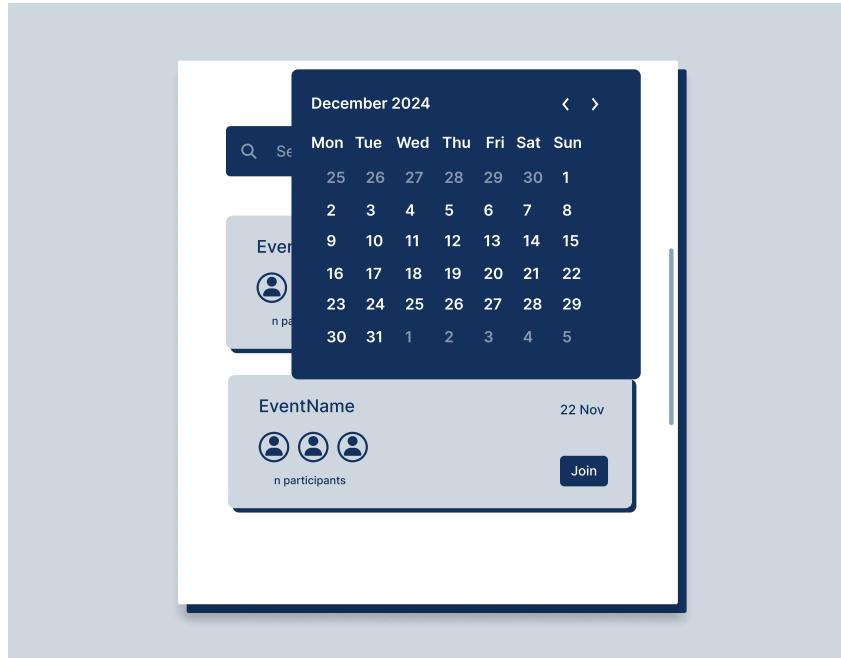


Figure 3: Event list calendar.

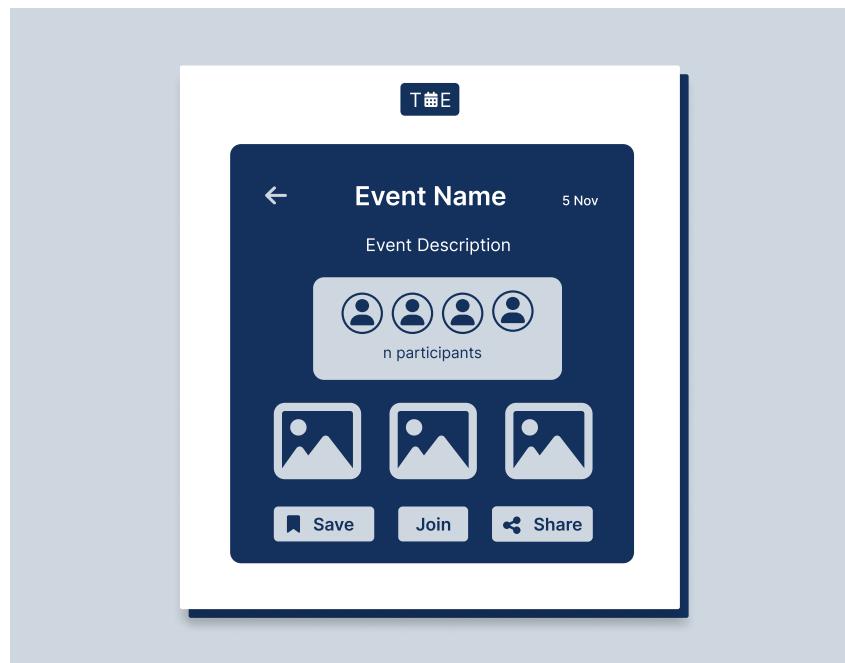


Figure 4: Event view.

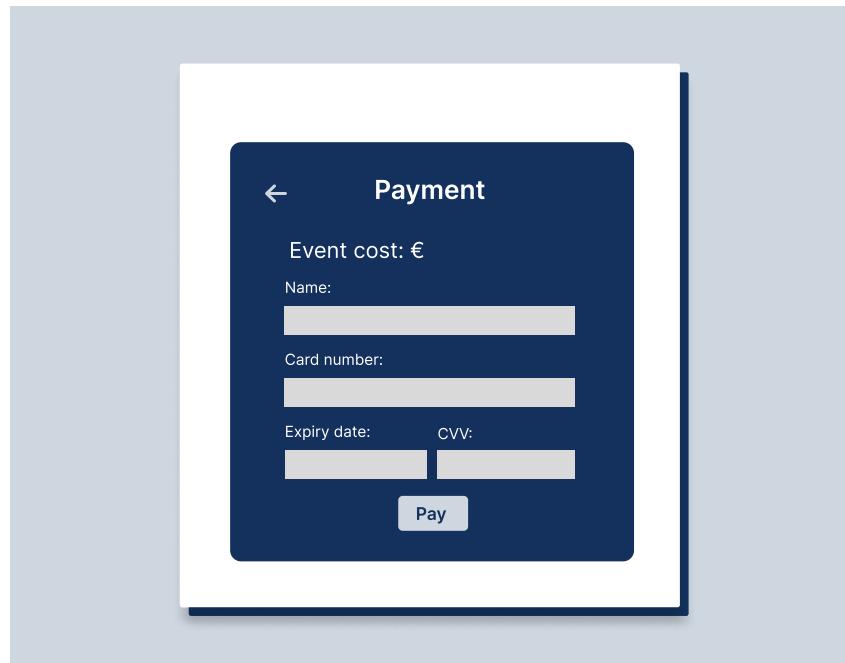


Figure 5: Payment page.

Tramite il pulsante "Login" della pagina principale si raggiunge la pagina di accesso al profilo personale mostrata in Figura 6, tramite la quale è possibile anche effettuare la registrazione di un nuovo account (Figura 7).

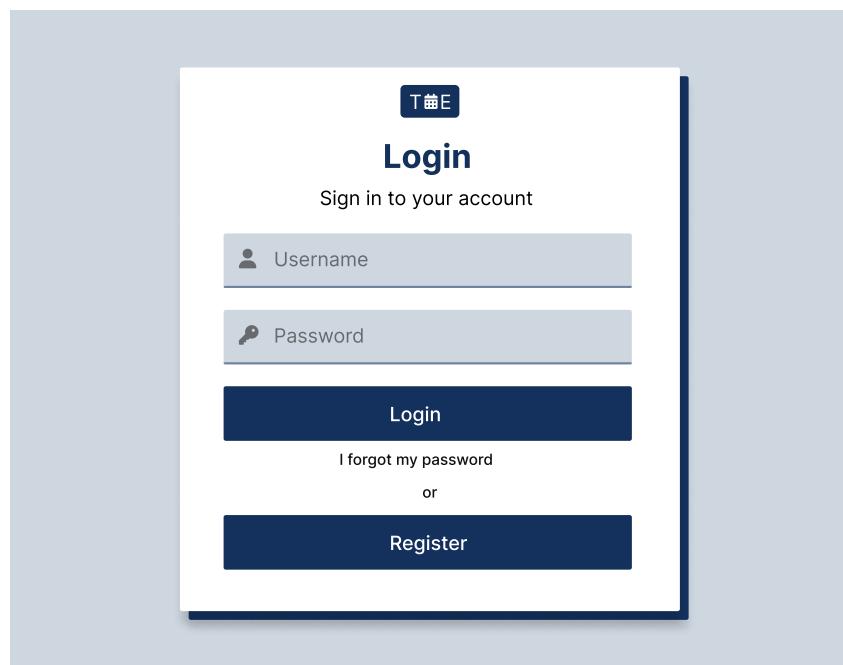


Figure 6: Login page.

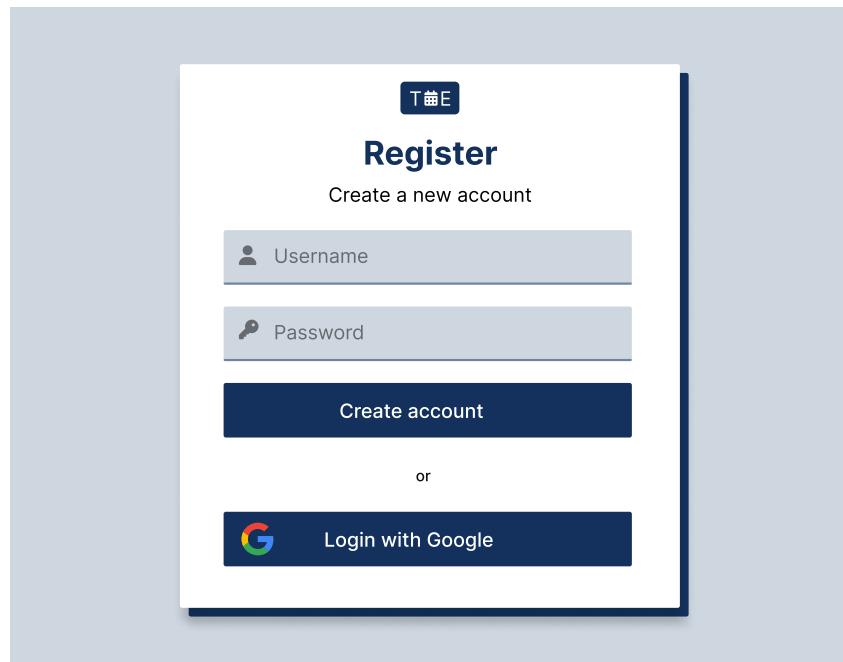


Figure 7: Register page.

Qualora l'account sia di tipo "organizzatore", vi è la possibilità di creare nuovi eventi come mostrato in Figura 8.

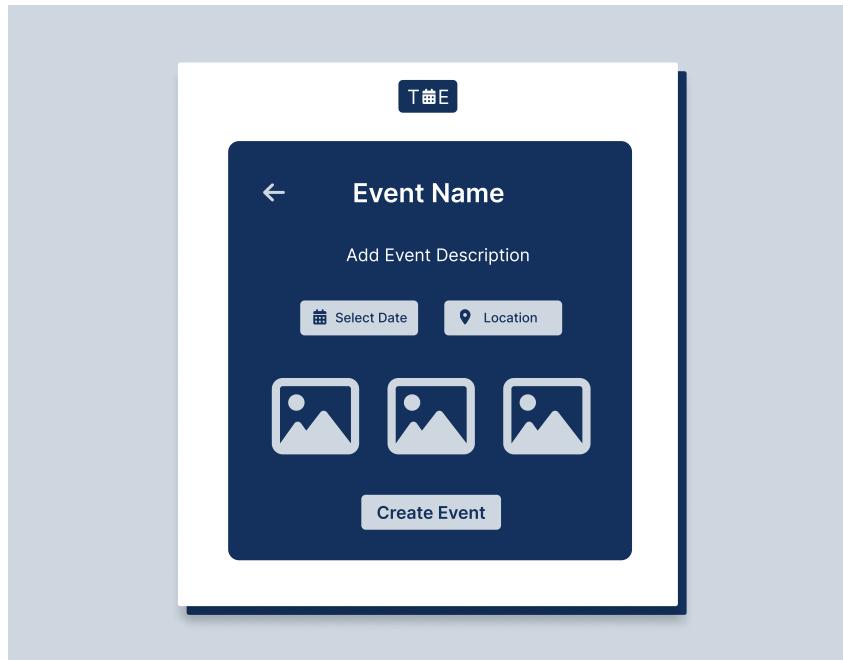


Figure 8: Event creation page.

Qualora l'account sia di tipo "Proprietario di Spazi", vi è la possibilità di aggiungere luoghi sulla mappa come mostrato in Figura 9. La pressione del pulsante "Confirm location" aggiunge il nuovo luogo al database, rendendolo visibile agli altri utenti.



Figure 9: Add location page.

Una volta effettuato il login si raggiunge la propria area personale. Questa differisce a seconda del tipo di account, come mostrato nelle Figure 10, 11 e 12. In particolare, la pressione del pulsante "New Event" in Figura 11 rimanda alla pagina di creazione evento mostrata in Figura 8. Similmente, il pulsante "New place" in Figura 12 rimanda alla pagina di aggiunta luoghi mostrata in Figura 9.

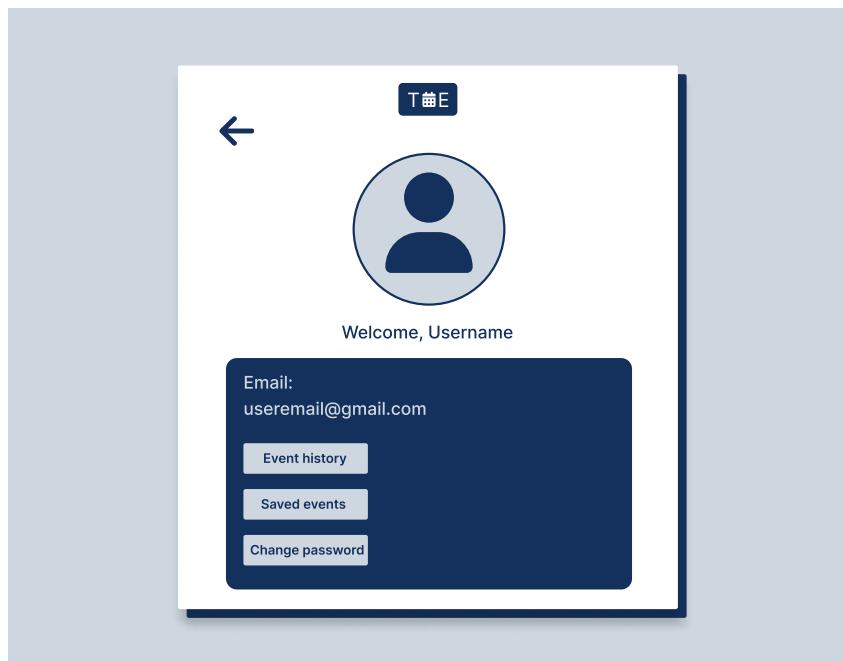


Figure 10: User personal area.

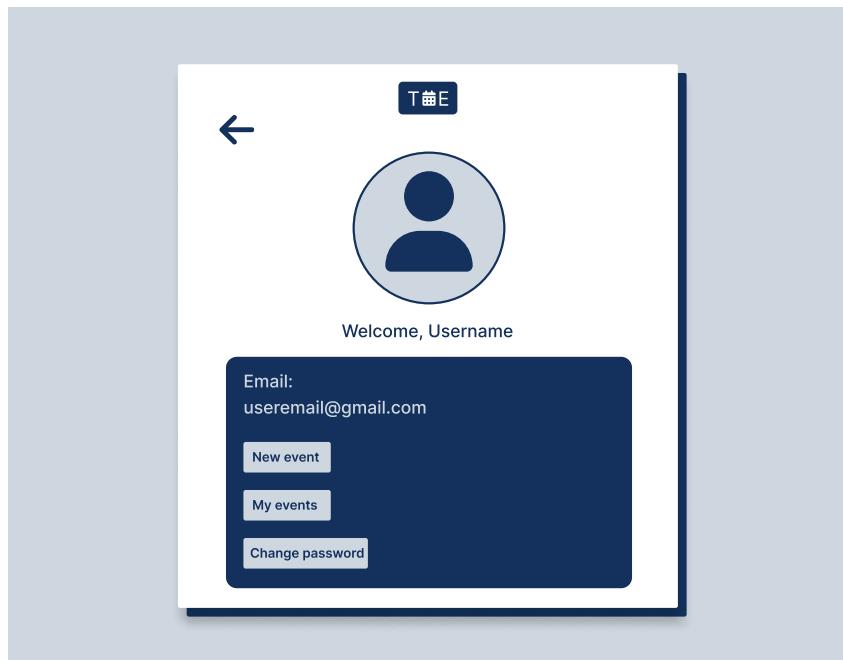


Figure 11: Organizer personal area.

Una volta effettuato il login, la main page diviene quella mostrata in Figura 14. Il pulsante di login viene quindi rimpiazzato da quello per l'accesso alla propria area personale. Da quest'ultima diviene quindi possibile visualizzare la history degli eventi a cui si è partecipato, come mostrato in Figura 15.

Inoltre, qualsiasi utente loggato ha la possibilità di cambiare la password dalla propria area personale tramite il pulsante "Change password". La pressione di quest'ultimo rimanda alla pagina mostrata in Figura 13.

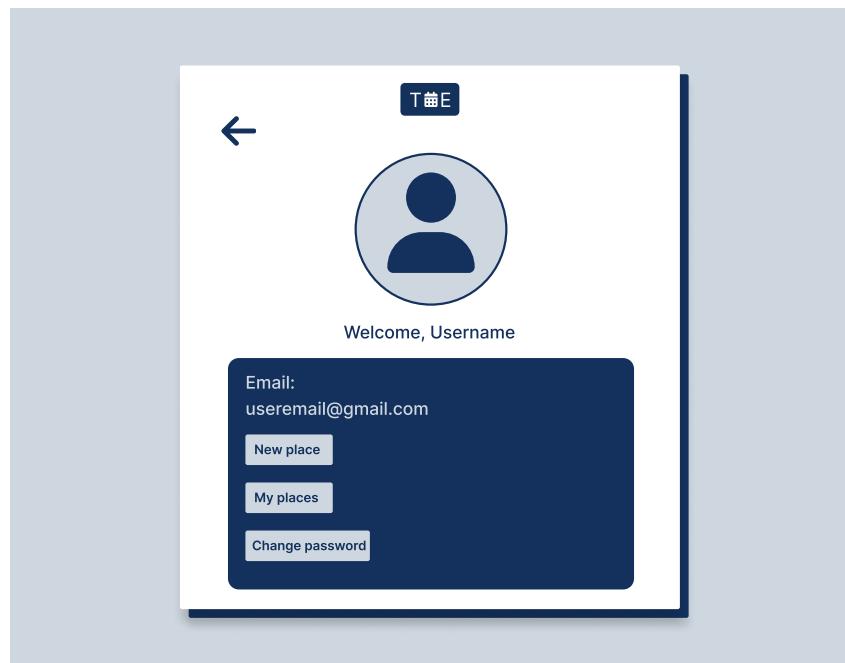


Figure 12: Owner personal area.



Figure 13: Change password page.

Una volta volto effettuato il login, gli utenti di tipo "Organizer" possono accedere alla lista degli eventi da loro creati come mostrato in Figura 16. Analogamente, gli utenti di tipo "Owner" possono visualizzare la lista degli spazi messi a disposizione, come mostrato in Figura 17.

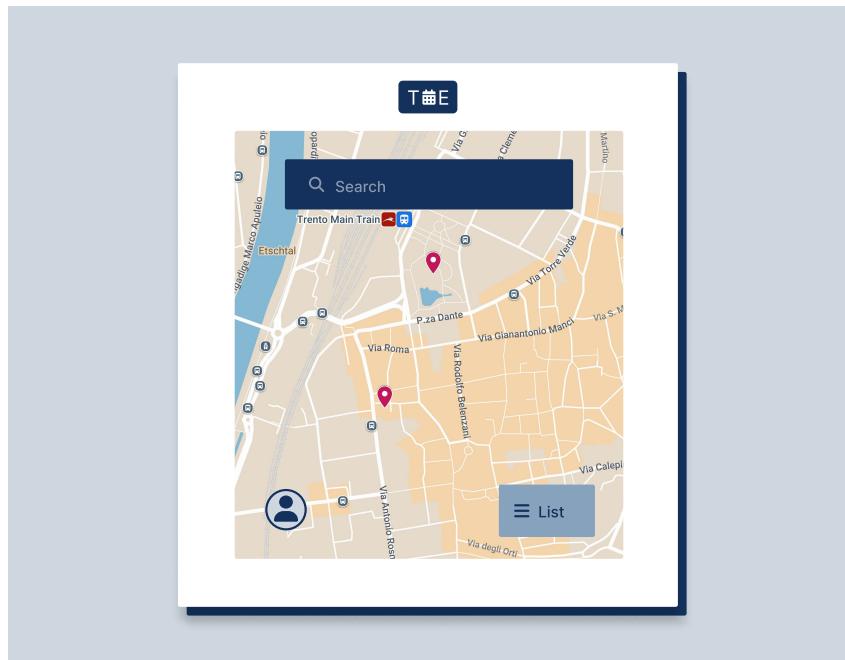


Figure 14: Main page after login.

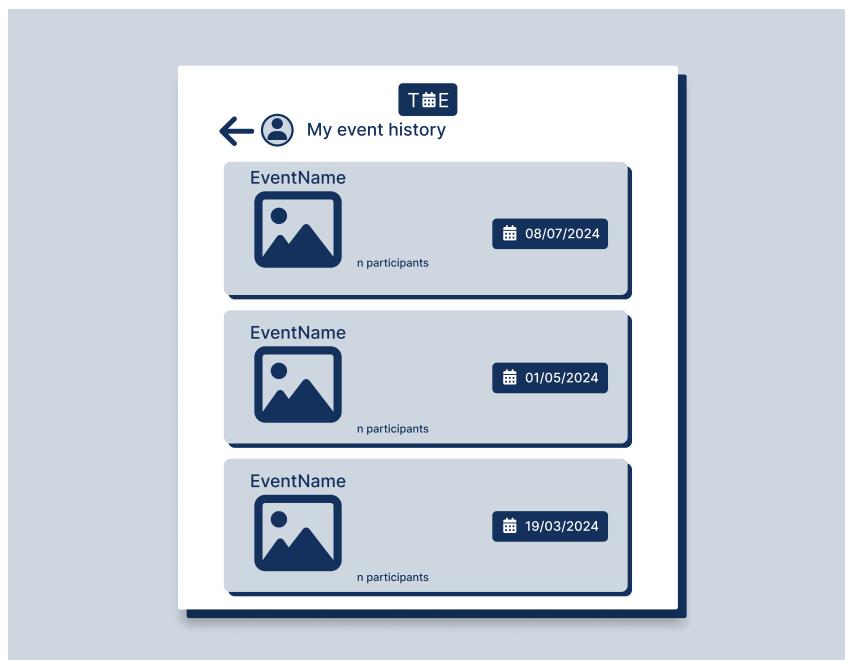


Figure 15: User event history.

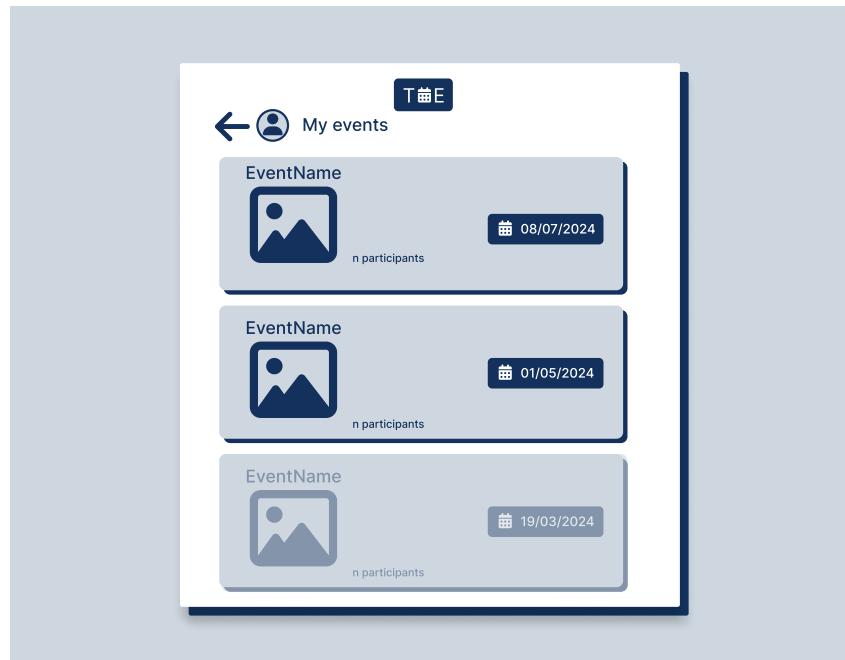


Figure 16: Organizer event list.

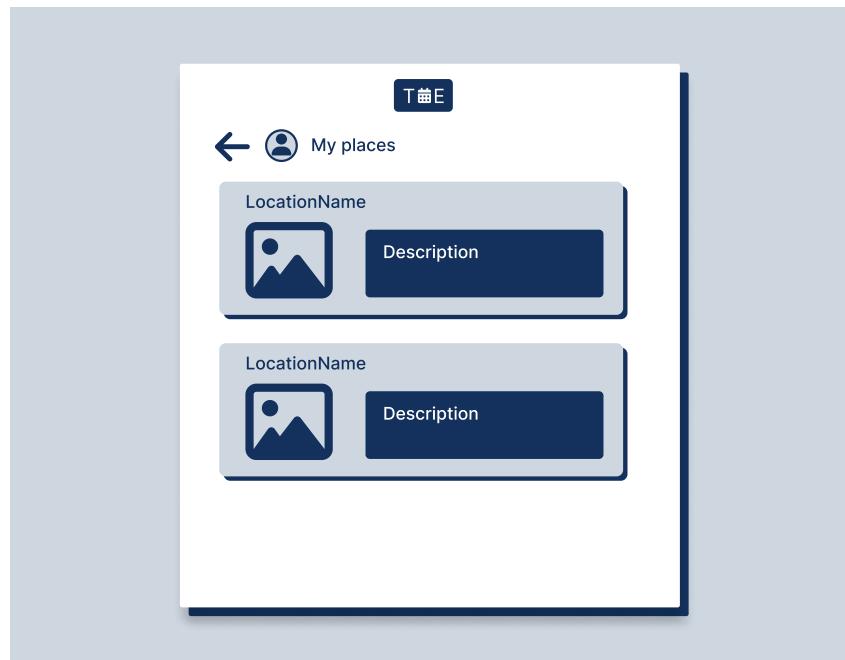


Figure 17: Owner place list.